



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2019

Monstres velus, monstres hideux en Mésopotamie

Jacques, Margaret

DOI: <https://doi.org/10.3726/b15078>

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-170418>

Book Section

Originally published at:

Jacques, Margaret (2019). Monstres velus, monstres hideux en Mésopotamie. In: Volokhine, Youri; Fudge, Bruce; Herzog, Thomas; Maleh, Zina. Barbe et barbus : symboliques, rites et pratiques du port de la barbe dans le Proche-Orient acien et moderne. Bern: Peter Lang, 17-36.

DOI: <https://doi.org/10.3726/b15078>

EGeA

VOL.5

YOURI VOLOKHINE, BRUCE FUDGE
& THOMAS HERZOG (éds)

avec la collaboration de Zina Maleh

BARBE ET BARBUS
SYMBOLIQUES, RITES
ET PRATIQUES DU PORT
DE LA BARBE DANS
LE PROCHE-ORIENT
ANCIEN ET MODERNE



PETER LANG



UNIVERSITÉ
DE GENÈVE

FACULTÉ DES LETTRES
Département des sciences
de l'Antiquité

Ranging from Sumer to ISIS, this collection presents an historic and anthropological approach to the beard in Middle Eastern religious traditions. The twelve contributions, along with a general introduction, cover the ancient Near East (Mesopotamia, Egypt and the Hittites), Judaism, and medieval to contemporary Islam. Since Antiquity the beard has been a symbol of masculine power, linked directly to ideologies of the male body. Whether the wearing of a beard is compulsory or prohibited, encouraged or mocked, it is a fundamental marker of identity and ideology, particularly in the Islamic world. The essays in *Barbe et barbus* are an elegant demonstration of the complexities inherent in the pilosity of the masculine visage.

Youri Volokhine, historian of religions and Egyptologist, is senior lecturer at the University of Geneva. Bruce Fudge is Professor of Arabic at the University of Geneva. Thomas Herzog, specialist in Mamluk history, is associated researcher at the University of Bern. Zina Maleh is a doctoral student in Arabic literature at the University of Geneva.

MARGARET JAQUES

Monstres velus, monstres hideux en Mésopotamie

Abstract: L'aspect physique est la première façon de distinguer les dieux des monstres/démons mésopotamiens. Ces derniers sont bien représentés dans les arts visuels, dans les descriptions physiques du « Göttertypentext » et dans les mythes. L'apparence du monstre/démon est hybride et provient d'un mélange entre l'humain et l'animal. La présence ou l'absence de cheveux, barbe ou toison est significative selon l'animal dont il est l'image monstrueuse : lion ou taureau, serpent, oiseau ou poisson. Cette apparence, contrairement à celle des dieux, n'est pas une option mais a un caractère définitif.

Les relations entre les dieux, les monstres, les démons et les hommes sont fixées depuis l'origine, c'est-à-dire depuis la cosmogonie. Enūma Eliš, le récit babylonien de la cosmogonie, est une œuvre standard à la fin du 2^{ème} millénaire ; il raconte comment Marduk, le dieu de Babylone, la capitale contemporaine, remplace Enlil, le dieu de Nippur, l'ancien centre religieux, à la tête du panthéon¹. Dans cette œuvre, l'armée de Tiamat, la mer primordiale, est constituée de monstres (I 134 ; 141–146). Tiamat a donné aux monstres qu'elle a créés une apparence effrayante et les a rendus « semblables à des dieux » (I 138). D'après leur description, les monstres sont caractérisés par leur hybridité, c'est-à-dire qu'ils sont composés d'humain et d'animal. Dans ce mythe, l'hybridité des monstres peut éventuellement s'expliquer par leur enracinement dans un cosmos embryonnaire. Tiamat elle-même n'est pas anthropomorphe puisqu'elle a des cornes, une queue, des

nageoires ; son vizir Mummu a une tête de bouc et son bêlement est peut-être à l'origine de son nom, *mu-mu*². Les monstres de la mer primordiale sont des mercenaires, mais après qu'ils sont vaincus par les dieux, ils deviennent leurs serviteurs : ils les défendent contre les attaques des démons infernaux qui menacent la cité, le roi ou les gens.

Dans les représentations des périodes archaïques, les monstres ne portent pas la tiare à cornes, la marque de la divinité, mais au 1^{er} millénaire, où les tiaras à cornes sont plus fréquemment représentées, ils en portent souvent, indiquant la présence d'une « aura divine » (*melemmu*). Dans les textes, ils ne sont jamais appelés « dieux ». Ils sont rarement pourvus du déterminatif divin et n'apparaissent que de temps en temps dans les listes de dieux. Avant Enūma Eliš, à une époque antérieure à Hammurapi, les informations concernant l'origine et la nature des monstres sont sporadiques. Plus tard, des images de monstres à la fonction apotropaïque ont été trouvées régulièrement aux portes, dans les murs et sous les sols des palais du 1^{er} millénaire sous la forme de reliefs et de figurines et dans les maisons privées sous la forme de figurines, moins souvent sous forme d'amulettes. Ils sont représentés très souvent sur les sceaux cylindres de toutes les époques. D'autres textes mentionnent des représentations de dieux et de monstres mais des descriptions détaillées sont rarement attestées. Les représentations de

1 Pour l'édition d'Enūma Eliš, voir TALON 2005, KÄMERER & METZLER 2012 et LAMBERT 2013. Il existe aussi plusieurs traductions, entre autres celles de BOTÉRO & KRAMER 1993, DALLEY 2000 et FOSTER 2005.

2 MICHALOWSKI 1990, a interprété *mummu* comme le « grondement créateur de l'exorciste », cf. RENDU-LOISEL 2016, p. 200–204.

vingt-sept dieux et monstres sont décrites dans le *Göttertypentext*³.

Parmi ces monstres hybrides, seul le Lahmu « le chevelu » ou le héros à six boucles est anthropomorphe, mais il se distingue de la représentation des hommes « civilisés » par sa nudité « barbare » et par ses cheveux hirsutes ; il se distingue par une sorte d'hybridité sociale⁴.

Les monstres ont quelquefois une existence mythologique, en particulier dans l'iconographie, mais souvent, il n'existe pas de récits connus les concernant. Ils forment un groupe cohérent de personnages auxiliaires des dieux à la fonction protectrice. Ils se distinguent des démons maléfiques, un autre groupe d'êtres hybrides, qui, pour la plupart, appartiennent à la cour infernale.

Les langues de Mésopotamie n'ont pas de terme pour « monstre ». Ils sont quelquefois nommés par leurs aspects thériomorphes comme *umāmu* « animal » ou par leur fonction comme *gallū* « commissaire ». Il n'existe pas non plus de terme générique pour « démon » bien que le terme sumérien *udug* (akkadien *utukku*), qui désigne une sorte de démon, est employé dans un sens plus général au 1^{er} millénaire.

1. Représentations des monstres

Il existe quelques pistes pour distinguer physiquement et contextuellement les monstres des démons⁵ :

- 1) Iconographiquement⁶, les monstres ont des corps animaux hybrides et marchent sur quatre pattes, alors que les démons ont des corps humains hybrides et marchent sur deux pattes.

- 2) Leur royaume d'activités est distinct : les monstres se tiennent dans le cosmos avec les dieux, alors que les démons sévissent dans le monde des hommes et appartiennent au monde infernal.
- 3) Leurs fonctions sont opposées : les monstres sont des êtres protecteurs, alors que les démons sont destructeurs.

En se basant sur ces aspects, il apparaît que le monstre doit son origine à un besoin de représentation concrète, visible, un monstre d'argile qui puisse défendre magiquement un palais ou une maison contre un mal démoniaque qui pourrait s'y introduire. La mention écrite des monstres est secondaire et est une sorte de commentaire de leur représentation.

Les monstres les plus anciens et les plus fréquemment représentés, à presque toutes les époques, sont le Mušhuššu (le dragon-serpent)⁷, le Kusarikku (l'homme-bison)⁸, Anzû (l'aigle à tête de lion ou de chauve-souris), le Lahmu (le héros aux longs cheveux ou à six boucles)⁹ et le Ūmu nā'iru¹⁰, littéralement « le jour qui hurle » (le dragon-lion)¹¹.

On pourrait interpréter les monstres comme des représentants exemplaires, paradigmatiques, d'une espèce animale chez lesquels toutes les qualités d'un animal sont concentrées : le serpent, qui représente la mort ; le bœuf, la fermeté ; l'aigle, l'agression, le pouvoir ; la face humaine, l'action de regarder etc. Le Lahmu, qui est anthropomorphe et n'a pas de parties animales est peut-être à l'origine lié au culte, à un prêtre. Pour cette raison, il n'est pas toujours classé dans la catégorie des monstres mais dans celle des héros. Le Lahmu est le plus souvent représenté nu, sans attribut divin (de cornes ou de

3 KÖCHER 1953 p. 57–95 ; voir aussi LAMBERT 1985, p. 192–193.

4 WIGGERMANN & GREEN 1993–1997. A propos du Lahmu, voir CAVIGNEAUX 1993.

5 VERDERAME 2012.

6 FARKAS, HARPER & HARRISON 1987.

7 Le Mušhuššu est à l'origine associé au dieu Ninazu, un dieu chtonien, puis devient l'animal symbolique de Marduk (WIGGERMANN 1992, p. 168–169).

8 Le Kusarikku porte une barbe et est représenté avec une tête humanisée. C'est un des monstres les plus anciens ; il est souvent associé au Lahmu dans la glyptique (WIGGERMANN 1992, p. 174–179).

9 Le Lahmu est représenté dans la glyptique avec un vase d'où s'écoule de l'eau (WIGGERMANN & GREEN

1993–1997, p. 245). Il est associé au dieu Enki/Ea, dieu de l'eau douce et de la magie.

10 Le Ūmu-nā'iru est aussi appelé Kaduḥḥu (sumérien u₄-ka-duḥ-a « jour qui ouvre la bouche ») dont l'identification n'est pas certaine. Après la période d'Ur III, Anzû est remplacé par le dragon-lion, puis par le taureau comme monstre ou animal d'Adad, le dieu de l'orage. Ce dragon lion est aussi appelé Ušumgallu « grand dragon ». La femme debout sur son dos est la parèdre du dieu de l'orage connue sous plusieurs noms Šala, Šauška, Ištar de Ninive (associée dans les textes hittites avec le monstre-lion ailé Awiti).

11 WIGGERMANN & GREEN 1993–1997.

tiare) et sans ailes. La représentation des cheveux, de la barbe ou des poils des monstres, des démons et des dieux est significative. Leur absence, leur longueur, leur forme et leur couleur lorsqu'elle est connue, témoignent tout d'abord de l'appartenance d'un monstre à un groupe d'animaux liés à un dieu, ou témoignent de leur anthropomorphisme.

2. La pilosité comme signe distinctif

La représentation de la pilosité permet d'abord de départager les membres de la société humaine :

- La barbe de l'homme est le signe de sa maturité et contraste avec le visage imberbe de l'enfant ou du jeune homme. Les hommes adultes portent la barbe et des cheveux soigneusement peignés en boule. Les hommes jeunes sont imberbes comme le montre les

représentations d'Ur-Ningîrsu, jeune homme et adulte¹² (**Fig.1 & 2**).

- L'absence de cheveux peut être un signe de dévotion. Les orants ont le crâne rasé¹³ (**Fig. 3**).
- La chevelure et surtout la coiffure lisse, bouclée et les cheveux attachés permettent de distinguer les hommes et les femmes¹⁴ (**Fig. 4 & 5**).
- La barbe et la chevelure permettent aussi de distinguer les rois, les dieux, les démons et les monstres.

On comparera la coiffure soignée des dieux Enki et Ningîšzida (dieu personnel de Gudea) et le crâne rasé de Gudea sur son sceau-cylindre¹⁵ (**Fig. 6**) et les cheveux en forme de cordes de Humbaba¹⁶ (**Fig.7, Fig.11 et Fig.12**). Il faut donc comparer aussi la manière dont les cheveux sont coiffés : peignés ou volontairement hirsutes.



Fig. 1. Statue d'Ur-Ningîrsu jeune homme imberbe ; détail, d'après ORTHMANN 1975, fig. 62a et b.

12 ORTHMANN 1975, fig. 62a et b et MOORTGART 1969, fig.171–174.

13 Par exemple les orants de Mari, MOORTGART 1969, fig. 79–80.

14 MOORTGART 1969, fig. 59 & fig. 99–102.

15 BLACK & GREEN 1992, fig. 115.

16 BLACK & GREEN 1992, fig. 85 et GRAFF 2012, p. 133, fig. 2 et STEYMAN 2010 p. 34–35, fig. 5 & 6.



Fig. 2. Statue d'Ur-Ningirsu adulte barbu ; d'après MOORTGART 1969, fig. 171–174.



Fig. 3. Statues d'orants au crâne rasé en signe de dévotion ; détail, d'après MOORTGART 1969, fig. 79–80.



Fig. 4. Statuettes de femmes ; d'après MOORTGART 1969, fig. 99-102.



Fig. 5. Statue d'homme ; d'après MOORTGART 1969, fig. 59.



Fig. 6. Représentation de Gudea et des dieux Ningišzida et Enki sur un sceau-cylindre ; d'après BLACK & GREEN 1992, fig. 115.



Fig. 7. Relief représentant Humbaba ; d'après BLACK & GREEN 1992, fig. 85.

2.1 Le Lahmu

A titre d'exemple, il existe plusieurs représentations historiques du monstre à tête humaine à six boucles, le Lahmu. Ce nom signifierait « le chevelu », et est l'adjectif verbal du verbe akkadien *lahāmu* « être couvert de poils, être chevelu, poilu »¹⁷. Une autre interprétation ferait dériver son nom du terme *luhhumû* « boue »¹⁸. Ce dernier sens l'associerait à l'eau douce du dieu Enki/Ea et aux monstres ancêtres d'Anum créés par Tiamat dans Enūma Eliš. Ses cheveux longs et bouclés symboliseraient d'ailleurs les mouvements de l'eau courante. Le terme sémitique *lahmu* a été repris en sumérien sous la forme *lahama*, mais il existe un logogramme $LU_2 \times SIG_2 + SU / SU_x(BU)$ précédé quelquefois du déterminatif LU_2 des personnes dans les listes lexicales et qui signifie « l'homme qui a de longs cheveux ». Les premières attestations iconographiques du Lahmu datent de l'époque d'Uruk tardif (2900 av. J.-C.). Il est le plus souvent représenté entre

deux animaux symétriques qu'il maîtrise d'une main¹⁹ (Fig. 8 à 10). Avant l'apparition de la tête humaine à six boucles, à l'époque d'Obeid, vers 4200, on trouve un homme à tête de bouc (2). Il est ensuite représenté sans éléments caractéristiques (4). Mais dès l'époque suivante, il est un personnage à l'allure distincte : ses cheveux longs sont séparés d'une raie centrale et se terminent par une boucle sur ses épaules. Il est le plus souvent nu, mais porte quelquefois une ceinture. Il est aussi le maître des animaux domestiques (6). Ce personnage a longtemps été interprété comme une figure de Gilgameš. Cette interprétation a été rejetée en 1912 déjà par l'archéologue allemand Curtius²⁰. Mais cette erreur apparaît encore quelquefois dans la littérature contemporaine. Il a d'autre part été interprété comme une figure de Tammuz, le roi-berger, le protecteur et le maître des animaux. Mais il est impossible de vérifier cette interprétation en l'absence de textes à l'époque d'Uruk IV/III²¹.

17 CAD L p. 38.

18 CAD L p. 239–240.

19 Pour cette liste numérotée des représentations du héros à six boucles, voir BOEHMER 1975, p. 295, 298, 300.

20 CURTIUS 1912, p. 20 note 1.

21 Le Lahmu a aussi été associé avec le Samson biblique, WENNING & ZENGER 1982.

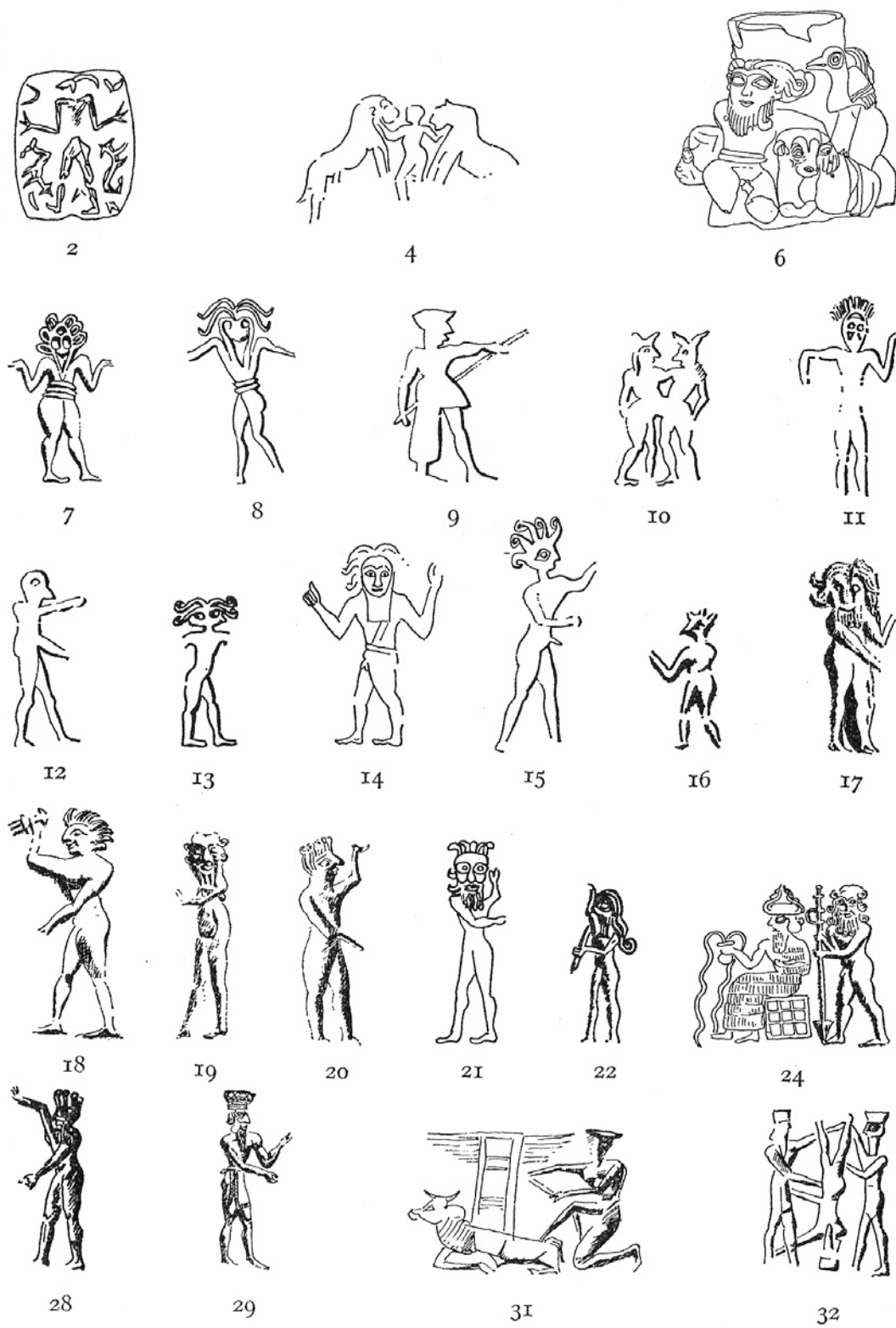


Fig. 8. Représentations du héros à six boucles ; d'après BOEHMER 1975, p. 295.

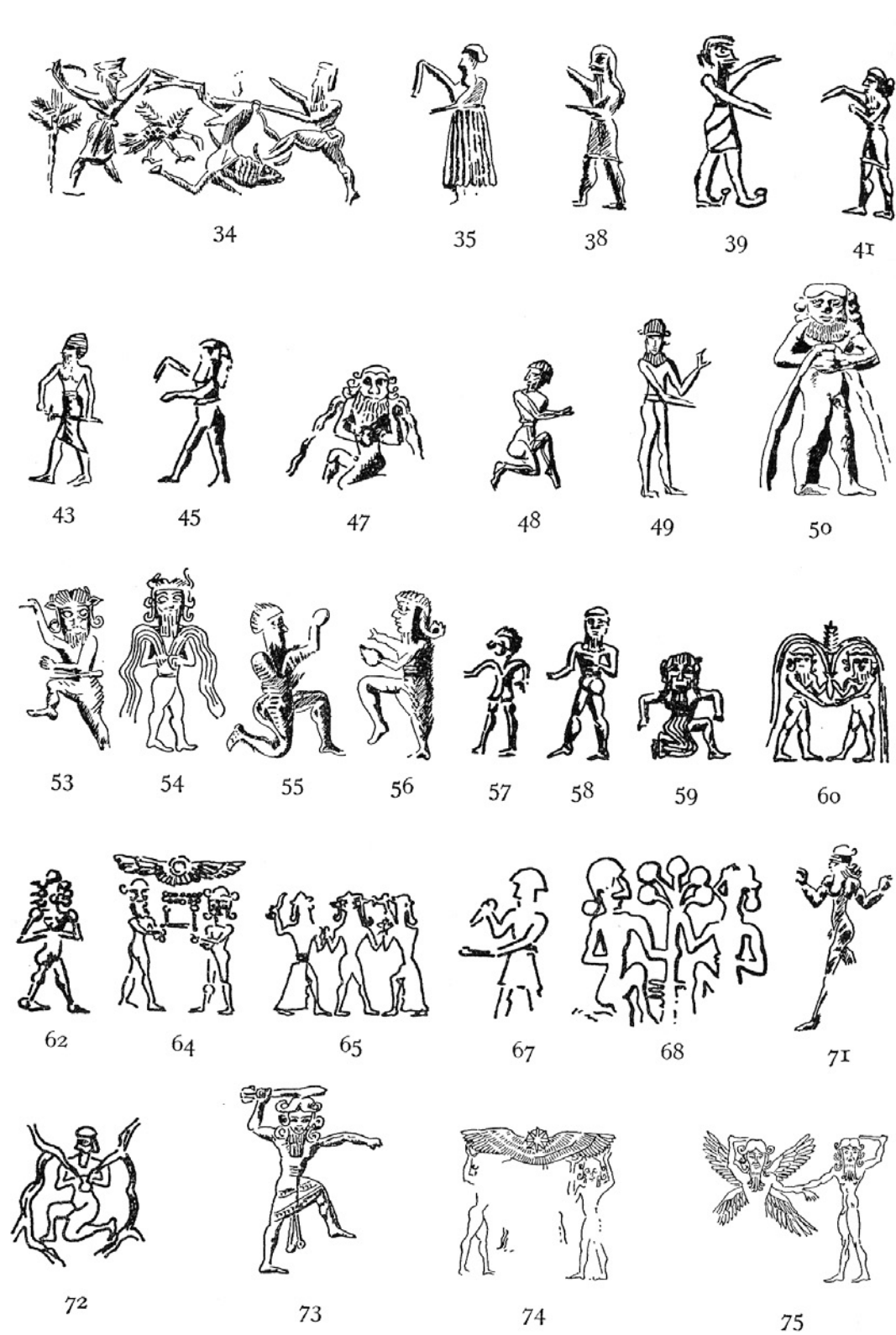


Fig.9. Représentations du héros à six boucles ; d'après BOEHMER 1975, p. 298.



Fig.10. Représentations du héros à six boucles ; d'après BOEHMER 1975, p. 300.

Dès 2500 av. J.-C., le héros à six boucles est bien attesté dans la glyptique (7, 8). Il apparaît avec d'autres types de héros anthropomorphes dont celui qui porte un chapeau conique (9). Ce personnage porte une tunique et il est armé. Un autre héros porte une coiffure à double pointes (10). On le trouve comme maître des animaux, mais aussi enlacé avec un personnage identique. Il faut noter que ni le personnage à coiffure conique, ni celui à coiffure pointue ne sont les personnages principaux de la scène iconographique. Un autre nouveau personnage est le héros aux cheveux hérissés (11). Il a aussi une fonction dans le combat d'animaux. Le héros à six boucles et celui aux cheveux hérissés, de face ou de profil, barbus ou imberbes sont des figures très populaires de la glyptique au 2^{ème} millénaire. D'autres personnages chevelus, quelquefois avec des cheveux très longs (22), apparaissent aussi dans des scènes de jeux ou de danses. A l'époque d'Akkad, on représente ces héros en relation avec des dieux : le héros apparaît le plus souvent comme le serviteur d'un dieu, comme par exemple le héros à six boucles et Enki/Ea. Sur ces images, le héros à six boucles tient un instrument, un montant de porte ou une pelle (24). Le héros aux cheveux hérissés est remplacé par le héros au chapeau conique qui apparaît dans le cercle de Šamaš et non d'Enki/Ea. Ce même héros au chapeau conique apparaît avec le temple ailé (31) et dans des scènes de combat. L'image 34 montre deux personnages, dont un porte une coiffure conique, l'autre étant nu tête et barbu, qui maîtrisent un taureau. Ce type de représentation est interprété comme la scène du combat de Gilgameš et d'Enkidu contre le taureau du ciel. Le héros à la jupe (35) est interprété comme un personnage analogue à celui de la coiffure conique. Il apparaît quelquefois avec des cheveux longs dans des scènes de maître des animaux (38). Un nouveau héros apparaît à cette époque avec les cheveux lisses dans la proximité du héros à six boucles ; celui-ci recouvre parfois ses cheveux d'un foulard. Ces mêmes personnages apparaissent à Ur III et à l'époque paléo-babylonienne : le héros aux cheveux lisses coiffés en arrière et non plus

avec une raie au milieu devient de plus en plus fréquent (48–49). Le héros à six boucles apparaît aussi en Cappadoce (53–54). Il appartient au cercle du dieu de l'orage car il est souvent représenté debout sur un taureau. Ses boucles supérieures deviennent quelquefois des cornes (54), quelquefois même, il porte des cornes de taureau (53). Il y a aussi le héros imberbe aux cheveux longs (56) et celui aux cheveux hérissés (57). Dans la glyptique syrienne, les mêmes personnages sont attestés (57–59). Le héros à six boucles porte parfois une jupe (59). Il porte aussi le vase jaillissant d'Ea (60). Il est représenté soit seul soit en une paire symétrique de deux Lahmu. Du vase émerge une branche feuillue. Dans la glyptique du Kurdistan, le héros à six boucles apparaît aussi avec les cornes de taureau (65). Il porte le vase jaillissant ou le soleil ailé (64). La scène où deux personnages en saisissent un troisième est interprétée comme une représentation de l'attaque de Humbaba par Gilgameš et Enkidu. Le même personnage est aussi attesté dans des scènes de combat ou avec l'« arbre sacré » (68). A l'époque assyrienne, le héros à six boucles est toujours dans des scènes de maître des animaux mais aussi comme génie ailé (75) et comme celui qui porte le soleil ailé (74). Il est soit nu, soit avec une jupe. Au fil du temps, en Assyrie, le héros à six boucles perd de son importance. Les boucles ne sont plus très bien dessinées (83). Dans les figures à trois personnages, il devient une représentation de Humbaba (84). Le serviteur d'Ea est remplacé par le personnage aux cheveux lisses (92). Les images 93–95 sont d'époque achéménide et montre le roi dans la scène de maître des animaux.

Le Lahmu ou héros à six boucles est généralement représenté avec trois boucles de cheveux de part et d'autre de sa tête et un sourire, comme le Kusarikku qui lui est souvent associé sur les sceaux-cylindres. Tous les deux sont le plus souvent des monstres bénéfiques. Le Lahmu est l'esprit de la rivière, qui maîtrise les animaux sauvages et protège les animaux domestiques. Il est parfois ambigu dans cette fonction puisqu'il peut aussi tuer des hommes et des bœufs comme en témoigne des textes non littéraires :

« S'il se trouve un gros trou dans le Regard, un Laḫmu s'emparera de l'homme dans la rivière. »
(TIM 9, 78:15)
« Un bœuf dont les Laḫmu se sont emparés »
(M6105 : 2 (DURAND 1994))

Les Laḫmu apparaissent en groupe de cinquante serviteurs d'Enki/Ea. Même plus tard, lorsqu'ils entrent au service de Marduk et qu'ils portent la pelle au lieu du montant de porte, ils restent associés à l'eau.

Un usage différent du terme Laḫmu est attesté dans le *Göttertypentext* (KÖCHER 1953) :

- III 52'-IV 4 : c'est une description d'un monstre (tête de serpent, corne du serpent *bašmu*, corps de poisson-*puradu*, griffes) ; son nom « un Laḫmu de la mer, celui d'Ea ». Ce monstre n'est pas représenté et le nom est inconnu.
- IV 34-48 : c'est une description d'un monstre (tête de poisson, mains humaines, serres d'un oiseau, queue de lion, corps de poisson) ; il tient le ciel et la terre avec ses mains et une serre, alors que de l'autre serre il tient son compagnon, l'autre monstre. Son nom est « Assaut, un Laḫmu, celui d'Ea ».
- IV 49-V 12 : c'est une description d'un monstre (face humaine, barbu, mains humaines, serres d'un oiseau, queue de lion, corps de poisson) ; il tient le ciel et la terre avec ses mains et une serre, alors que de l'autre serre il tient son compagnon, l'autre monstre. Son nom est « un Laḫmu-Dispute ».
- Aux lignes V 11-12, à propos des Laḫmu-Assaut et Dispute : « Ils sont les Laḫmu du ciel et de la terre qui sont ceux (*ša*) d'Ea ».
- V 33-42 : c'est une description d'un monstre (tête du serpent cornu *bašmu*, cornes, oreilles de bœuf, corps de poisson-*puradu*). Son nom « Zèle, un Laḫmu, celui d'Ea ».

- V 43-51 : c'est une description d'un monstre (tête d'un chien, mains humaines, ailes, haut du corps humain, bas du corps d'un chien, bec d'oiseau, queue de chien). Son nom est « un Laḫmu, celui de Gula ».

Le *Göttertypentext* rassemble sous le terme Laḫmu plusieurs monstres de descriptions diverses. Ni leur nom, ni leur représentation ne sont attestés dans les textes et l'iconographie. Et contrairement à tous les témoignages, non seulement Enki/Ea mais aussi Gula, la déesse de la médecine, est pourvue d'un Laḫmu. On peut en conclure que, dans le *Göttertypentext*, le terme Laḫmu connaît un développement particulier, peut-être lié à une prise de position théologique, et désigne dès lors une variété de monstres inventés récemment. Le terme Laḫmu désignerait le monstre chevelu par excellence.

Comme on l'a vu dans ses représentations, le Laḫmu est devenu aussi une figure de Humbaba.

2.2 Humbaba

Humbaba est un monstre de la mythologie. Il est un personnage de l'Épopée de Gilgameš²². L'Épopée dans sa version assyrienne de Ninive date de la fin du 2^{ème} millénaire av. J.-C. Elle a été constituée à partir de versions sumériennes et de versions paléo-babyloniennes antérieures. La version de Ninive est divisée en onze tablettes, chacune formant une unité relativement indépendante dans l'économie du récit. Une douzième tablette fut ensuite ajoutée qui constitue comme une annexe décrivant le monde des morts. Au début du récit, Gilgameš est un jeune et puissant souverain de la ville d'Uruk qui, par ses jeux de polo humain, sème la confusion chez les habitants de sa ville. Les citoyens appellent les dieux à la rescousse. Sur ordre d'Anu, le dieu du ciel, la déesse-mère crée un rival à Gilgameš : Enkidu, un homme sauvage (*lullû-amēlu* I 178), élevé par les animaux de la steppe. En voici sa description :

22 Pour l'édition, voir GEORGE 2003 ; pour des traductions, voir MAUL 2005 et BOTTÉRO 1997.

« Abondamment velu par tout le corps,
Il avait une chevelure de femme,
Aux boucles foisonnant comme un champ d'épis,
Ne connaissant ni concitoyens, ni pays,
Accoutré à la sauvage,
En compagnie des gazelles, il broutait ;
En compagnie de sa harde,
Il fréquentait l'aiguade ;
Il se régalaient d'eau en compagnie des bêtes ».

Bien que désigné comme un homme sauvage, Enkidu est un homme-animal, en l'occurrence un homme-gazelle qui paise avec elles dans les prairies. La laine de son corps est en tout cas celle d'un animal, mais ses cheveux longs sont comparés à ceux d'une femme. On apprend dans la suite du texte qu'il fait peur à un chasseur à cause de sa musculature et de son étrangeté.

Il est introduit dans le monde civilisé grâce à l'intervention de Šamḥat, la prostituée, et il est emmené à Uruk pour y rencontrer Gilgameš qui, dans un rêve l'a vu sous la forme d'une hache. De cet épisode du rêve, il est précisé :

« Qu'il (= Gilgameš) l'(= la hache) aimait et la cajolait comme une épouse ».

Quelques savants ont supposé qu'il existait une relation homosexuelle entre Gilgameš et Enkidu ce qui n'apparaît pas de façon explicite dans la suite du récit. Jacobsen a indiqué que le motif de l'homme sauvage, velu, vivant avec les animaux et qui est introduit dans la société humaine par une femme est fréquent dans le monde oriental et a été l'objet d'une thèse de doctorat en 1925 de Charles Allyn Williams, *Oriental Affinities of the Legend of the Hairy Anchorite*²³. Pour cet auteur, le déclencheur du motif mythologique serait la découverte des orangs-outans qui auraient été interprétés comme des hommes sauvages²⁴.

Venons-en au second épisode de l'Épopée de Gilgameš, la rencontre des héros avec Humbaba, lui aussi proche du singe dans ses représentations. Humbaba, « le grognon » au nom dérivé peut-être du verbe *ḥabābu* « grogner, murmurer, siffler »²⁵ est un monstre méchant et troglodyte. Il a été

placé comme gardien de la forêt des cèdres par le dieu Enlil. Les deux héros, Gilgameš et Enkidu, devenus amis, décident de partir pour la forêt des cèdres pour y abattre des arbres et confectionner une porte pour le temple d'Enlil. A leur arrivée, Humbaba, qui connaît déjà Enkidu — ils ont une parenté animale et se sont rencontrés dans le passé quand Enkidu paissait avec les gazelles — lui dit :

« Enkidu, enfant de poisson, qui n'a jamais connu son père,
Et, pas plus que les tortues, n'a jamais tété sa mère ! »

Comme tous les hommes sauvages, les monstres et les démons, Enkidu n'a pas de parents ce qui est sans doute le cas aussi de Humbaba. Humbaba ne manque pas de rappeler à Gilgameš qu'il a une mère et un père, pour souligner sa différence d'avec Enkidu — la sauvagerie des monstres hideux comme Enkidu et Humbaba et la culture des hommes héroïques comme Gilgameš — pour tenter de l'amadouer. Les deux héros parviennent à vaincre Humbaba et malgré ses supplications, lui tranchent la tête. La description de l'apparence de Humbaba a disparu des textes sumériens et de la tablette V fragmentaire de la version standard assyrienne, mais on possède de nombreuses illustrations de la scène de l'attaque de Humbaba et des images de la tête coupée, mais toujours vivante et grimaçante du monstre.

Après avoir coupé les arbres et tué Humbaba, Gilgameš et Enkidu retournent à Nippur avec la porte manufacturée et la tête de Humbaba. Ils donnent la porte à Enlil pour son temple. Mais qu'arrive-t-il à la tête de Humbaba ? La version sumérienne de ce passage raconte comment Gilgameš et Enkidu entre dans l'Ekur, le temple d'Enlil à Nippur, et place la tête devant Enlil. Dans un autre texte sumérien, Humbaba est appelé *ur-saĝ dab₅-ba* « le héros capturé » et il subit donc le même sort que les héros capturés : il finit comme trophée sur le chariot ou dans le temple. Il est remarquable qu'en réalité la tête coupée de Humbaba apparaisse à la porte des temples

23 JACOBSEN 1976, p. 214.

24 Pour *uqūpu* « singe », terme plutôt rare en akkadien, voir CAD U/W, p. 204.

25 CAD H p. 2.

comme figure apotropaïque. Attacher l'ennemi vaincu ou sa tête à un bâtiment est attesté par ailleurs avec les personnes comme le montre une inscription juridique de Nabuchodonosor :

« (un criminel) ... ils ont coupé sa tête et l'ont envoyée à travers le pays. Ils ont aussi coupé une tête en pierre, l'ont faite semblable à la tête de l'homme, ont fait écrire ce qui suit sur cette tête d'homme et l'ont fixée sur la porte de la cour de justice pour être vue de tous les hommes : « Un homme dont le cas a été jugé, dont le verdict a été écrit, et la tablette scellée, mais après qui a été rejugé : de cette manière sa tête sera coupée ! » (BM 45690 iii 6–9 (LAMBERT 1965, p. 5).

Ḫumbaba est différent des autres monstres. Dans l'iconographie, il apparaît comme une tête cou-

pée mais vivante²⁶ (Fig.11 & 12). Quelquefois il est ajouté un corps plutôt humain à cette tête mais à l'origine il était probablement seulement une tête, une grimace suspendue aux portes pour éloigner les esprits maléfiques. Son nom même est peut-être un cri qui fait peur : « Ḫumbwabwa ! ». Mais il n'a pas autant de pouvoir que les autres monstres parce que Gilgameš est parvenu à le vaincre et à le tuer.

Iconographiquement, Ḫumbaba apparaît dans trois types de scène : comme tête grimaçante, comme monstre vaincu par deux héros sur des sceaux-cylindres, et comme personnage de face sur des tablettes qui résument sur un seul plan le récit de cette victoire²⁷.



Fig. 11. Tête de Ḫumbaba trouvée à l'entrée du temple de Tell al Rimah ; d'après STEYMANS 2010, p. 34–35, fig. 5.

26 Pour la tête de Ḫumbaba trouvée à l'entrée du temple assyrien de Tell al Rimah (au nord de l'Irak), cf. STEYMANS 2010, p. 34–35, fig. 5 et 6.

27 A propos de ces tablettes, voir SEIDL 2010.



Fig. 12. Tête de Humbaba du temple de Tell al Rimah reconstituée ; d'après STEYMANS 2010, p. 34–35, fig. 6.

Ce qu'on a appelé le « problème Humbaba » est en fait un problème d'interprétation des images où l'on voit deux personnages en maîtriser un troisième qu'ils agrippent. Aucune version de l'Épopée de Gilgameš ne fait allusion aux longs cheveux de Humbaba qui sont systématiquement dessinés sur les documents illustrant ce thème. Les deux assaillants utilisent souvent un couteau ou un sabre pour tuer le monstre. Un des assaillants lui tire quelquefois les cheveux. Les deux personnages symétriques peuvent porter de simples bonnets mais aussi la tiare à cornes des

dieux. Ces personnages sont généralement interprétés comme étant Gilgameš et Enkidu²⁸ (**Fig. 13 à 15**). Mais ce thème interfère avec d'autres à signification plus générale, moins anecdotique, non pas narratif et provenant d'un mythe spécifique mais plus symbolique et conforme à la tradition mésopotamienne où les luttes entre héros ou entre divinités et héros, et où l'évocation de la mort d'un dieu ont une charge signifiante. Ces scènes ne doivent pas forcément être comprises comme la mise en image de l'épisode dramatique de la mise à mort de Humbaba.

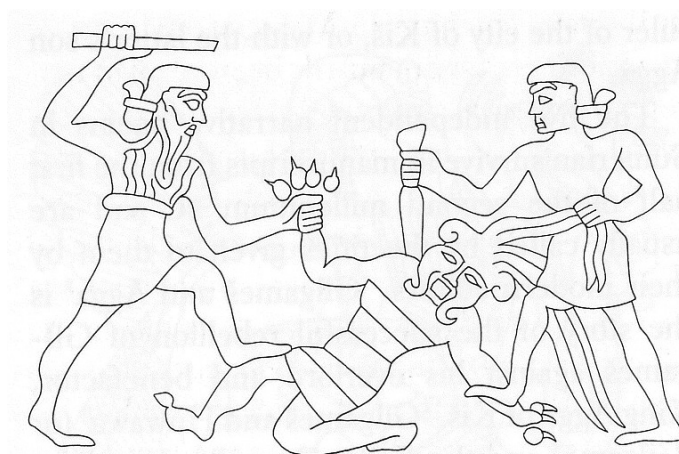


Fig. 13. Gilgameš et Enkidu tuant Humbaba ; d'après BLACK & GREEN 1992, fig.69.

28 BLACK & GREEN 1992, p. 90, fig. 69 et COLLON 2010, p. 117, fig. 4, p. 124, fig. 5, 6 et 7 & p. 126, fig. 8, 9 et 10.



Fig. 14. Diverses représentations de la mise à mort de Humbaba ou du héros à six boucles ; d'après COLLON 2010, p. 117.

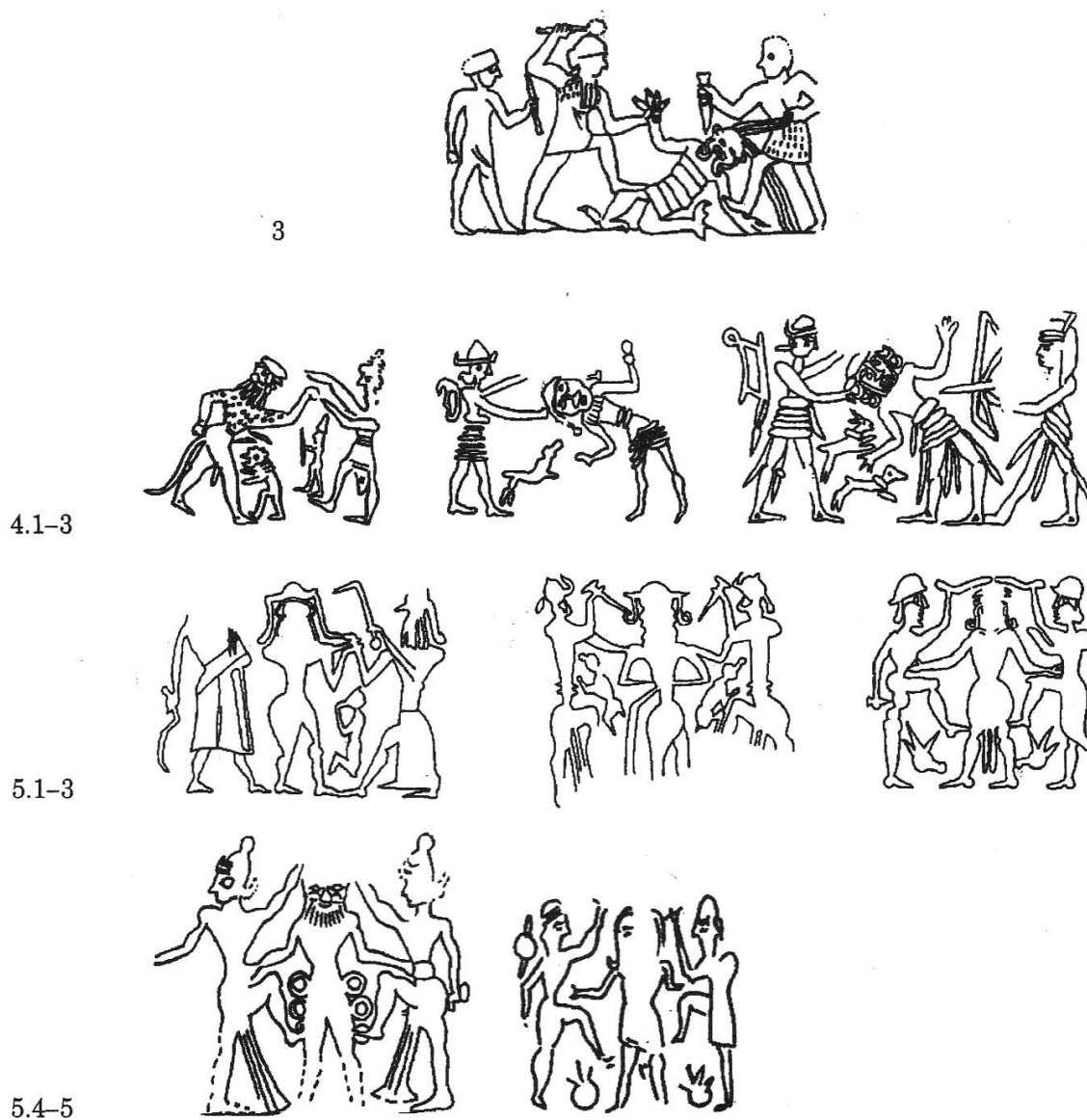


Fig. 15. Diverses représentations de la mise à mort de Humbaba ou du héros à six boucles ; d'après COLLON 2010, p. 124.

Le personnage aux longs cheveux devient à l'époque assyrienne un génie maître des animaux. On a souvent interprété ce personnage comme étant Gilgameš, car l'Épopée fait allusion à Gilgameš tuant des lions. Ces personnages

apparaissent quelquefois en paire et sont alors interprétés comme Gilgameš et Enkidu. Quel que soit le personnage représenté, il a la prestance d'un souverain assyrien : on notera sa coiffure et sa barbe soigneusement peignées (**Fig. 16**)²⁹.

29 KOLBE 1980 Taf. X, fig. 2-3.

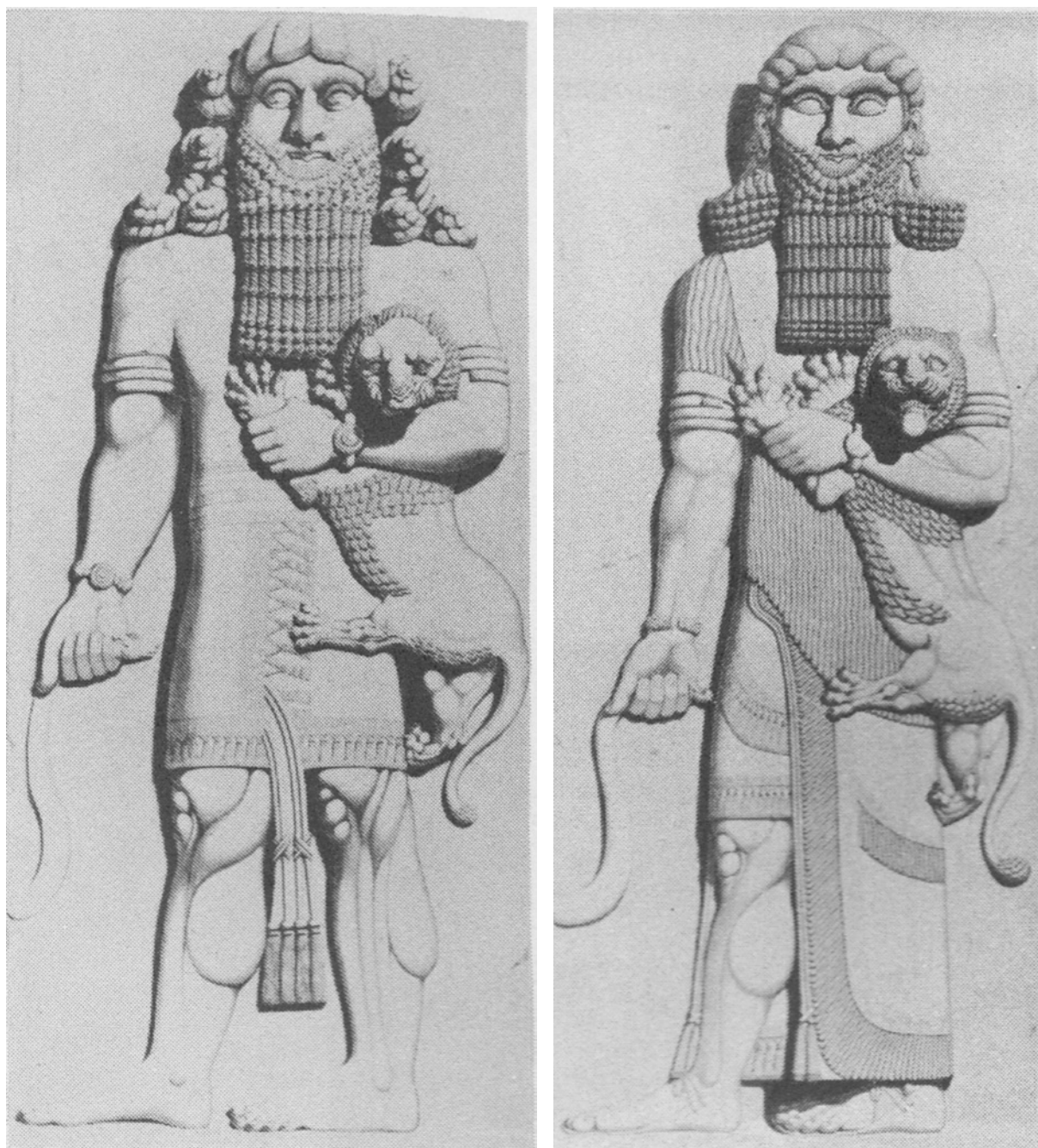


Fig. 16.1 / Fig. 16.2. Le maître des animaux ; d'après KOLBE 1980, Taf. X, fig. 2-3.

3. Conclusion

Les monstres ne peuvent être perçus et vus que dans une réalité fabriquée par l'homme. Pour créer une image de monstre acceptable, qui s'intègre dans la tradition picturale, elle doit être largement distribuée dans l'espace et connue durant

une période suffisamment longue. Les images de monstres remontent donc à une période ancienne. Ces monstres inventés ne sont pas identiques avec les phénomènes qu'ils représentent : ils sont des agents surnaturels et en quelque sorte les maîtres de ces phénomènes. Ils sont des abstractions personnifiées, d'abord représentés plastiquement

puis intégrés dans un discours mythologique. La présence de cheveux est un élément rassurant. Comme l'a montré Wiggermann, les aspects humains du monstre en réduisent l'étrangeté, l'altérité. On voit donc des monstres avec des parties humaines, voire une tête humaine. Les cheveux sont un signe familier, mais ils peuvent devenir effrayants quand ils sont hirsutes. Dans ce cas, ils évoquent la sauvagerie, l'absence de culture, l'absence de marqueurs clairs différenciant l'homme et l'animal.

En résumant notre brève enquête, nous pouvons évoquer quel est le sens des cheveux et de la barbe :

- Ils sont une parure masculine et féminine. Ils sont liés à une esthétique, à la beauté, à la virilité chez les uns, à la féminité chez les autres.
- Ils sont une protection : l'absence de barbe est une forme de dénuement en particulier devant la divinité. Les cheveux et la barbe sont proches du masque, protecteur et dissimulateur.
- Ils sont une extension du corps, qu'on peut tirer, arracher, couper, mais qui bouge aussi dans la danse ou le combat. Les cheveux peuvent devenir des indicateurs de la motricité humaine³⁰.
- Les poils hirsutes provoquent un sentiment d'horreur.
- Symboliquement, les poils représentent la dualité homme-animal, la pilosité évoquant la fourrure.

Bibliographie

- BLACK & GREEN 1992 : BLACK, J. A. & GREEN, A. R., *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia : an Illustrated Dictionary*, London, British Museum, 1992.
- BOEHMER 1975 : BOEHMER, R. M., « Held. B In der Bildkunst », in : *Reallexikon der Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie* 4, Berlin-New-York, De Gruyter 1975, p. 287–302.
- BOTTÉRO 1997 : BOTTÉRO, J., *L'épopée de Gilgameš : le grand homme qui ne voulait pas mourir*, L'aube des peuples, Paris, Gallimard, 1997.
- BOTTÉRO & KRAMER 1993 : BOTTÉRO, J. & KRAMER, S. N., *Lorsque les dieux faisaient l'homme. Mythologie mésopotamienne*, Paris, Gallimard, 1993.
- CAVIGNEAUX 1993 : CAVIGNEAUX, A., « Des crocodiles dans l'Euphrate ? », *N.A.B.U.*, 1993, n° 101.
- COLLON 2010 : COLLON, D., « The Depiction of Giants », in : STEYMANS, H. U. (Ed.), *Gilgamesch : Ikonographie eines Helden*, OBO 245, Fribourg & Göttingen, Academic Press & Vandenhoeck & Ruprecht, 2010, p. 113–133.
- CURTIUS 1912 : Curtius, L., *Gilgamesch und Heabani. Studien zur Geschichte der altorientalischen Kunst*. München, Verlag der Königlich Bayerischen Akademie der Wissenschaften, 1912.
- DALLEY 2000 : DALLEY, S., *Myths from Mesopotamia. Creation, The Flood, Gilgamesh, and Others*, The world's classics, Oxford, Oxford U.P., 2000.
- FARKAS, HARPER & HARRISON 1987 : FARKAS, A. E., HARPER, P. O. & HARRISON E. B., *Monsters and Demons in the Ancient and Medieval Worlds : Papers Presented in Honor of Edith Porada*, Franklin Jasper Walls Lectures 10, Mainz on Rhine, Philipp von Zabern, 1987.
- FOSTER 2005 : FOSTER, B. R., *Before the Muses. An Anthology of Akkadian Literature*, Third Edition, Bethesda Md., CDL Press, 2005.
- GEORGE 2003 : GEORGE, A., *The Babylonian Gilgamesh Epic : introduction, critical edition and cuneiform texts*, 2. vols., Oxford, Oxford U.P., 2003.
- GRAFF 2012 : GRAFF, S., « The Head of Humbaba », *Archiv für Religionsgeschichte* 14, 2012, p. 129–142.
- JACOBSEN 1976 : JACOBSEN, T., *The Treasures of Darkness. A History of Mesopotamian Religion*, New Haven & London, Yale U.P., 1976.
- KÄMMERER & METZLER 2012 : KÄMMERER, Th. & METZLER, K. A., *Das babylonische Welterschöpfungsepos Enūma Eliš*, AOAT 375, Münster, Ugarit-Verlag, 2012.
- KÖCHER 1953 : KÖCHER, F. « Der babylonische Göttertypentext » *Mitteilung des Instituts für Orientalforschung* 1, 1953, p. 57–107.
- KOLBE 1980 : KOELBE, D., *Die Reliefprogramme religiös-mythologischen Charakters in neuassyrischen Palästen : die Figurentypen, ihre Benennung und Bedeutung*, Europäische Hochschulschriften Reihe XXXVIII, Frankfurt, Peter Lang.
- LAMBERT 1965 : LAMBERT, W. G., « Nebuchadnezzar, King of Justice », *Iraq* 27, 1965, p. 1–11.
- LAMBERT 1985 : LAMBERT, W. G., « The Pair Laḫmu-Laḫamu in Cosmology », *Or* 54, 1985, p.189–202.
- LAMBERT 2013 : LAMBERT, W. G., *Babylonian Creation Myths*, Mesopotamian Civilizations 16, Winona Lake, Eisenbrauns, 2013.
- MAUL 2005 : MAUL, S., *Das Gilgamesch-Epos : Neu übersetzt und kommentiert*, München, Beck, 2005.

30 VERNANT 1998, p. 41–46.

- MICHALOWSKI 1990 : MICHALOWSKI, P., « Presence at the Creation », in : ABUSH, T., HUEHNERGARD, J. & STEINKELLER, P., (eds.), *Lingering over Words. Studies in Ancient Near Eastern Literature in Honor of William L. Moran*, HSS 37, Atlanta Ga., Scholars Press, 1990, p. 381–396.
- MOORTGART 1969 : MOORTGART, A., *The Art of Ancient Mesopotamia*, London & New York, Phaidon, 1969.
- ORTHMANN 1975 : ORTHMANN, W., *Der alte Orient*, Propyläen Kunstgeschichte in 18 Bänden, Bd. 14, Berlin, Propyläen Verlag, 1975.
- RENDU-LOISEL 2016 : RENDU-LOISEL, A.-C., *Les Chants du monde : Le paysage sonore de l'ancienne Mésopotamie*, Toulouse, Presse universitaires du midi, 2016.
- SEIDL 2010 : SEIDL, U., « Gilgameš: Der Zug zum Zedernwald », in : STEYMANS, H. U. (Ed.), *Gilgamesch : Ikonographie eines Helden*, OBO 245, Fribourg & Göttingen, Academic Press & Vandenhoeck & Ruprecht, 2010, p. 209–228.
- STEYMANS 2010 : STEYMANS, H. U., « Das Gilgameš-Epos und die Ikonographie », in : STEYMANS, H. U. (Ed.), *Gilgamesch : Ikonographie eines Helden*, OBO 245, Fribourg & Göttingen, Academic Press & Vandenhoeck & Ruprecht, 2010.
- TALON 2005 : TALON, P., *The Standard Babylonian Creation Myth Enūma Eliš*, SAACT 4, Helsinki, Neo-Assyrian Text Corpus Project, Institute for Asian and African Studies, University of Helsinki, 2005.
- VERDERAME 2012 : VERDERAME, L., « Their Divinity is Different, their Nature is Distinct ! Origin and Features of Demons in Akkadian Literature », *Archiv für Religionsgeschichte* 14, 2012, p. 117–127.
- VERNANT 1998 : VERNANT, J.-P., *La mort dans les yeux. Figure de l'Autre en Grèce ancienne*, Paris, Hachette, 1998.
- WENNING & ZENGER 1982 : WENNING, R. & ZENGER, E., « Der siebenlokige Held Simson. Literarische und ikonographische Beobachtungen zu Ri 13–16 », *Biblische Notizen* 17, 1982, p. 43–55.
- WIGGERMANN 1992 : WIGGERMANN, F. A. M., *Mesopotamian Prophylactic Figures. The Ritual Texts*, Cuneiform Monographs 1, Groningen, Styx, 1992.
- WIGGERMANN & GREEN 1993–1997 : WIGGERMANN, F. A. M. & GREEN, A. R. « Mischwesen », in : *Reallexikon der Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie* 8, Berlin-New-York, De Gruyter, 1993–1997, p. 222–246.
- WIGGERMANN 2011 : WIGGERMANN, F. A. M., « The Mesopotamian Pandemonium. A Provisional Census », in : VERDERAME, L., (ed.), *Demoni mesopotamici/ Mesopotamian Demons*, Studi Materiali di Storia delle Religioni 77/2, Roma, Sapienza, Università di Roma, 2011, p. 298–322.
- WILLIAMS 1925 : WILLIAMS, C. A., *Oriental Affinities of the Legend of the Hairy Anchorite*, Studies in language and literature vol. 11, n°4, Urbana Ill, University of Illinois 1925.